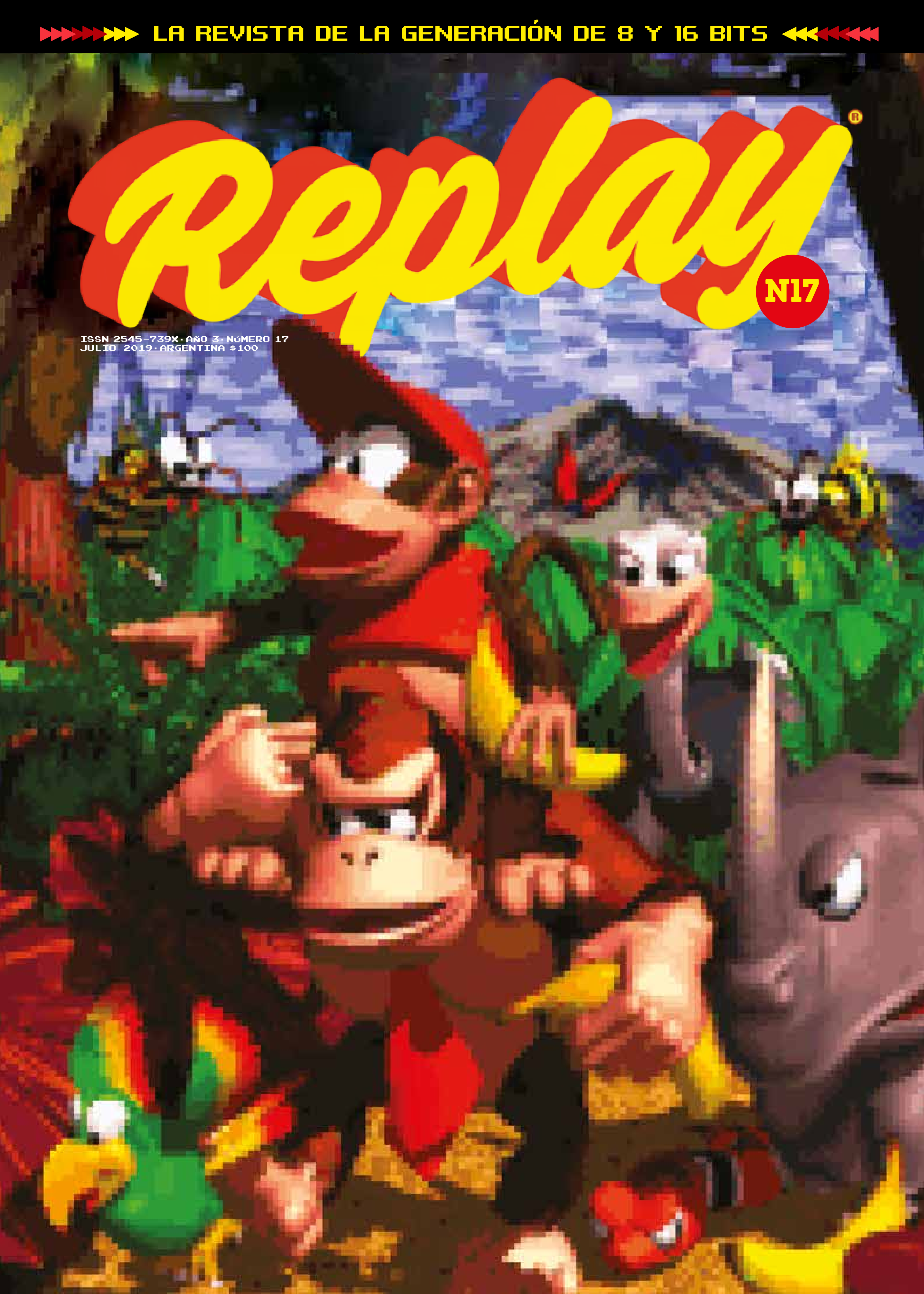
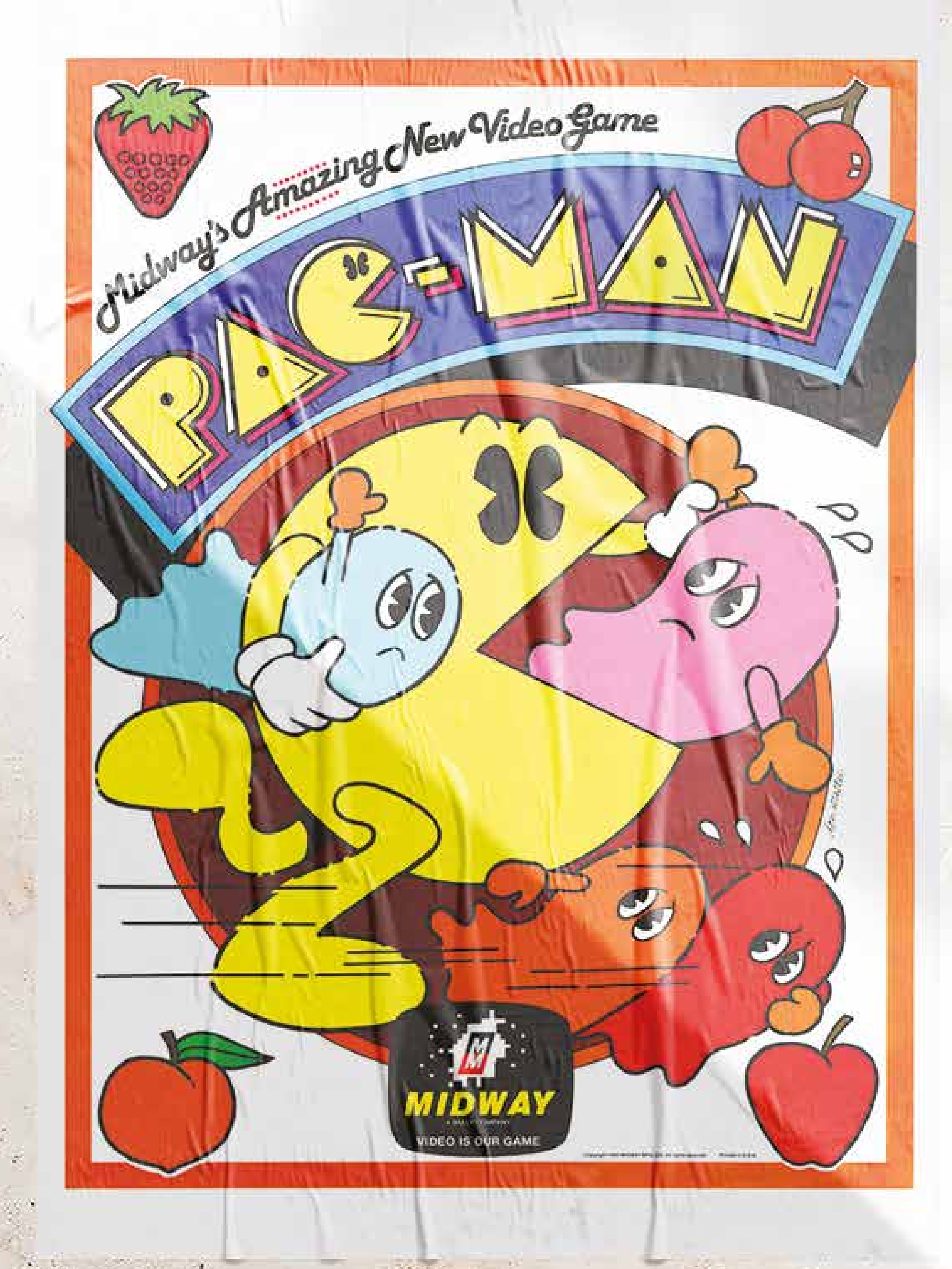



ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO 17
JULIO 2019 · ARGENTINA $100




REVISTAREPLAY.COM.AR

# La furia

Cuando tenía 6 años y perdía jugando al Family, mordía el joystick. Sobre esos rectángulos rojos y dorados se formó una rugosidad donde se podían leer en una suerte de braille infernal todas mis frustraciones infantiles. Es cierto que los chicos son salvajes y también los juegos pueden ser difíciles. Pero ¿posta? ¿Llevarme los controles a la boca y clavarles los dientes? Por lo demás, yo era un chico supertranquilo. Entonces, ¿qué me pasaba?

Bueno, me pasaba lo que a todos: un enemigo improbable me cortaba en el medio de un salto imposible o me quedaba sin tiempo a dos pasos del final de un stage jodido y la evidencia de un mundo sin dios ni orden ni justicia me llevaba a la locura temporal. Lo increíble es que mis viejos toleraran esta demencia. Seguramente algo hicieron, porque para cuando pasé a los 16 bits ya había dejado de morder hardware. Pero la furia..., la furia nunca se detuvo. Hoy, cuando un juego me da ganas de estrolar contra el piso un joystick cuyo reemplazo se llevaría medio sueldo, la siento. Y cuando no me para el bondi, también. Lo mismo cuando un amigo se queda sin trabajo. O cuando llueve y todas las baldosas están flojas. Esos siniestros ejercicios de game design, en realidad, me estaban dando solo un adelanto de la crueldad, la impotencia, el patetismo, en fin, de la vida.

Ah, pero eso sí, lo que nunca, nunca hice en caliente, fue desenchufar la consola.

► EZEQUIEL VILA


***equipo Replay*** | Año 3 · Nº17
**FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO** · SEGUNDA ÉPOCA · Julio 2019

**Diseño y dirección:** Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Natalia Ayala, Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot
**Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.





Esta edición se terminó de imprimir en el mes de julio de 2019.


R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R

 Revista Replay  @revista_replay   revistareplay

  
Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar


Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net




# LO BUENO VIENE EN FRASCO CHICO

**A la hora de elegir los títulos para su Mega Drive Mini, Sega no se anduvo con chiquitas.**

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

**A veces,** "Sega does what Nintendoes". Y por eso no se iba a quedar afuera de la movida mini iniciada por su archirrival. Con la ventaja de entrar en este terreno un par de años más tarde, parece ser que la compañía del erizo azul estudió los claros y los grises de la gran N (y, ya que estaba, de Sony), para así incorporar en la Mega Drive Mini una selección de juegos que, hasta el momento, cumple con las expectativas.

La lista final ronda los 40 títulos, y los revelados hasta ahora en la versión occidental demuestran que habrá para todos los gustos. *Sonic* y *Sonic 2* son las estrellas de la selección, y a ellos se les suman pesos pesados como *Castlevania Bloodlines*, *Earthworm Jim*, *Comix Zone*, *Streets of Rage 2*, *Mega Man: The Willy Wars*, *Shinobi 3*, *Golden Axe*, *Tetris* y *Street Fighter 2: SCE*. Los combates aéreos están asegurados con *Space Harrier 2*, *Thunder Force 3* y *Darius*; y los que prefieran los corchazos terrestres disfrutarán a lo grande con *Contra Hard Cops* y *Gunstar Heroes*. La lista también incluye 2 geniales RPG como *Shining Force* y *Phantasy Star IV*, y otros muy buenos juegos como *Castle* y *World of Illusion*, *Ghouls 'n Ghosts* y *Toejam & Earl*. Por su parte, las versiones japonesa y asiática comparten muchos juegos en común con la occidental, pero también tienen algunos exclusivos que merecen destacarse. *The Revenge of Shinobi* es el plato fuerte para los gamers de ojos rasgados, y otra adición que tampoco se queda atrás es el *OutRun 2019*. También van a disfrutar del *Sword of Vermillion*, RPG del mítico Yu Suzuki, y del *Powerball*, un juego de deportes futuristas. Y de yapa, cuentan con dos puzzles de gran calidad: *Puyo Puyo 2* y *Tant-R*.

Ahora bien, ¿qué falta y qué podría ser mejor en la versión que va a llegar por acá? Todavía no se confirmó ningún juego de deportes ni de carreras, pero sería un pecado no tener, por ejemplo, un *NBA Jam Tournament Edition*, un *FIFA* o un *Micro Machines Turbo Tournament*. Parece ser que en estos géneros todo va a depender de los arreglos de licencias que Sega haga con empresas occidentales. Por el lado de lo mejorable, podríamos pedir, en lugar del cuestionable *Sonic Spinball*, el *Sonic & Knuckles*, considerado por muchos como el juego definitivo del erizo, y el *Earthworm Jim 2*, sin dudas el mejor de la saga.

Más allá de las pretensiones, es innegable que las listas son buenas y variadas. Sega apuesta a lo seguro y esto es algo que, a nivel estratégico, tiene sentido. La compañía vuelve a fabricar hardware luego de dos décadas, y si esta mini va bien, en un futuro quizá se anime a ofrecer versiones pequeñas de otras consolas. La Mega Drive Mini será lanzada el 19 de septiembre, así que la primavera por ahí nos sorprende con un nuevo florecer de Sega.

**_PODEROSA, LA CHIQUITINA.** Esta mini tiene un catálogo fuerte con juegazos como este hermoso *Darius*.

# HAN PASADO VEINTIDÓS AÑOS...

**Los rumores que se hacen promesas, las promesas que se hacen realidad.**

POR KABUTO

**Hace muchos años,** cuando la Play 2 era la diva del barrio, los cybers reinaban en el conurbano y la PlayStation 3 era la novedad, ya se corrían rumores de una posible remake del bien recordado por muchos *Final Fantasy* VII, aquel juego de Square Enix que nos ponía en la piel de un desmemoriado mercenario y su crew de amigos con la misión de impedir que una torta de piedra intergaláctica nos aplastara la cabeza; y en el medio, encargarnos de otros asuntillos de no menor relevancia, todo esto en un contexto industrial-BladeRunner-futuro distópico (por lo menos al principio).

*Final Fantasy* VII fue el despegue de Square Enix (en esa época, solo Square) de Nintendo y su entrada con el pie correcto a una nueva generación de consolas. Supo ofrecer a los usuarios un juego de altísima calidad, capaz de medirse contra la vara altísima que *Final Fantasy* VI había dejado, una que, para muchos, nunca pudo superarse.

Los años (muchos) pasaron y, luego de la máquina de humo prendida por Square Enix en 2015 con aquel tráiler sin fecha en una E3 que pintaba para el olvido, hoy podemos decir oficialmente que las mentiras dejaron de serlo, que tenemos fecha de lanzamiento (3 de marzo de 2020) y que aquel sueño lejano de poder volver a ver a nuestros viejos amigos, Cloud, Barret, Tifa y los demás, es una realidad a apenas unos meses de distancia.

NUEVOS TIEMPOS AMERITAN CAMBIOS PARA BIEN: LAS TETAS DE TIFA AHORA SERÁN MÁS PEQUEÑAS A FIN DE AFLOJAR UN POCO CON LA SEXUALIZACIÓN DE LA MUCHACHA. DESDE LA REDACCIÓN DE REPLAY CELEBRAMOS EL REDISEÑO CON EL OBJETIVO DE VOLVER VEROSÍMIL AL PERSONAJE Y DEJAR DE LADO UN POCO LA FANTASÍA GROTESCA DE LOS SUB-16.

Mucho se especula respecto a los cambios que se esperan, ya que no será "remastered" sino una remake realizada desde cero, y es ahí donde los temores empiezan a aflorar. ¿Será por capítulos? ¿Mantendrá la calidad narrativa? ¿Veremos a Cloud travestido en HD? ¿Se sentirá igual? ¿Qué tan grande será la influencia de juegos posteriores, como *Kingdom Hearts*? Muchas preguntas, pocas respuestas y demasiada expectativa.

Cuesta apegarse a la neta labor periodística escribiendo esta brevísima nota, solo reposa en nuestros corazones saber que esto es una realidad, ya no una verdad a medias, una carusolombardeada de unos ejecutivos dispuestos a jugar con nuestros corazones.

Ahora, paciencia.








# EL CAMINO DEL GAUCHOIDE

**¡Bienvenidos a la primera aventura videojueguil de los Pungas de Villa Martelli! Enciendan sus Commodores y ajusten los datasets.**

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

**Sombra** terrible del Sarmientoide, ¡yo te evoco! Si te hallas leyendo este manual, es porque has logrado adquirir la fabulantástica aventura que nadie nunca quiso jamás. Tienes en tus manos a *Elige tu propio Gauchoide*, y si lo tienes, es por una sencilla razón: te encuentras en el año 2437, el neoliberalismo lleva siglos perfeccionándose, el presidente ojos de cielo va por su quincuagésima elección consecutiva y las Commodore 64 son las únicas computadoras disponibles.

Pero no hay nada que temer, héroe anónimo, pues hay ciertas cosas que no cambian jamás. Tu actual situación es paupérrima: estás, como siempre, desempleado, sin un mango y viviendo en un mugroso monoambiente del robótico barrio de Once. Harto ya de las cucarachas radioactivas que conviven contigo, decides recorrer la feria de robocirujas y manteros de Plaza Miserere. Te paseas entre puesto y puesto y el vendedor de androides chinos logra llamar tu atención. Entre la hilera de Macribots, Cheguevarasoides y Borgesoides se halla el último grito de las importaciones orientales: un Gauchoide. "Pero ¿qué es esta falopa?", le preguntas al mantero. "Falopa no, androide bueno, androide ama de casa, nuevo, barato, barato". Sin entender cómo, terminas llevándotelo a tu casa. A partir de ahora, tu vida cambiará para siempre. ¿Por qué el Gauchoide llora todo el tiempo? ¿Qué es ese extraño botón que tiene en su nuca? ¿Acaso te estás sintiendo atraído sexoafectivamente por sus sensuales circuitos? ¡Ponte a jugar, larva, y responde todas tus dudas!

MANUAL DE REFERENCIA: *ELIGE TU PROPIO GAUCHOIDE* PUEDE SER DESCARGADO EN EXCLUSIVA DESDE PUNGAS.SPACE/REVISTAREPLAY. POR AHORA, SOLO FUNCIONA EN EMULADORES Y C64 CON FASTLOAD. CARGALO DESDE EL EMULADOR VICE. EL TEXTO SE DESPLAZA CON LAS TECLAS W Y S. PARA SALTAR LAS INTROS, APRETÁ LA BARRA ESPACIADORA. CON BACKSPACE, SE VUELVE AL INICIO.

# LOS HERMANOS SEAN UNIDOS

**Mario y Luigi, codo a codo. Palo y a la bolsa.**

**¿Por qué** seguir viviendo el *Super Mario Bros.* en solitario? ¿Por qué tener que elegir entre el carismático Mario o el timidón Luigi? Basta del cruel Select Player. De a dos, la familia se fortalece y el juego se pone mucho más interesante.

Este genial hack nos permite jugar al *SMB.* en modo cooperativo, haciendo que un jugador controle al fontanero rojo y otro al verde. La mecánica y los objetivos del juego original se mantienen intactos, así que la gracia ahora es unir fuerzas y algo de coordinación para saltar plataformas, derrotar enemigos y avanzar nivel tras nivel al rescate de la princesa Peach. Esto le da una muy buena vuelta de tuerca a un título que casi todos conocemos como la palma de la mano, ofreciéndonos la atractiva chance de pasarlo de pe a pa con cualquier colega.

EL HACK NOS PERMITE JUGAR AL *SMB.* EN MODO COOPERATIVO.



JUNTOS A LA PAR. Mario y Luigi, cooperando.

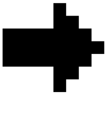
La última actualización del ROM fue en febrero de este año y ya se encuentra disponible para descargar. Varias comunidades gamers locales lo han probado y confirman que todo funciona a las mil maravillas.

Ya era hora de que los egos se dejaran de lado y de que Mario y Luigi vivieran esta aventura haciendo honor al lazo de sangre que los une. Porque esa es la ley primera.

POR CHRISTIAN GULISANO

LINK DE DESCARGA: WWW.ROMHACKING.NET/HACKS/4180





## SERGIO A. RONDÁN*

**Mi Top 5 de juegos medievales.**

**Edad Media:** una era épica de sangre, pestes, espadas y guerras religiosas. Afilen sus alabardas, preparen sus pócimas y rellenen sus tinteros para acompañarnos en este top 5 de los mejores juegos medievales.




**EL PRÍNCIPE Y LA CORONA.** De ladrones y reyes.

**UN REY GENEROSO.** Veremos con quién.

### 1 | *DARKLANDS* (1992, PC)

Épico RPG creado por MicroProse y ambientado en el Sacro Imperio Romano. Sos el líder de una party de caballeros católicos que deben recorrer la Europa Central en busca de brujas aborteras, paganos y salteadores de caminos, con el fin de evitar el advenimiento de Baphomet. Para eso deberás recorrer universidades en busca de recetas alquímicas e iglesias que te brinden conocimientos de santería. Juego sumamente complejo e inmersivo que requiere la lectura de dos manuales para entender cómo moverse en un mapa. Pueden conseguir la reedición de GOG.

### 2 | *ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES* (1991, NES)

Hermoso título que intentó pegarse a la película de nombre homónimo. Manejamos a nuestro personaje pseudohistórico favorito, el enemigo del capital, odiado por los ricos, amado por los pobres y el bajo pueblo, el mismísimo Robin Hood. En un mix de RPG, plataforma y aventura, deberemos acompañar al príncipe de los ladrones en su camino para liberar al pueblo del terrible yugo del sheriff de Nottingham, casarse con la hermosa Lady Marian y demostrar que a través de una carrera delictiva podemos llegar a la cúspide del poder.

### 3 | *DEFENDER OF THE CROWN* (1986, COMMODORE AMIGA Y OTRAS)

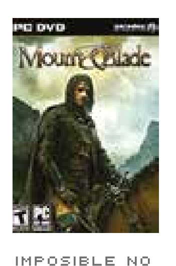
Este título marcó un antes y un después en el desarrollo de los videojuegos: no se había visto nunca antes un juego tan colorido, vivo y bello. Cineware fue el estudio encargado de este RTS donde debíamos enfrentar ejércitos, competir en torneos de justas, enamorar princesas, tejer alianzas y pactos secretos para echar a los normandos de Gran Bretaña y tomar el justo trono de Sajonia. Para esto, Cineware creó un hermoso mundo repleto de cinemáticas a todo color, acompañadas de memorables melodías que al día de hoy siguen siendo remixadas.

### 4 | *KING'S BOUNTY* (1990, PC Y OTRAS)

Originalmente salió para PC, pero acá fue bastante jugado en la querida Sega, en el port que apareció en el 91. En este juego de fantasía medieval, manejamos a un caballero-héroe y sus ejércitos, que deben recorrer varios continentes, sus mares, pueblos y ciudades en busca de los trozos de un mapa. Este señala el lugar donde se halla el Cetro del Orden, clave en la historia del juego. En nuestro camino, nos enfrentaremos a una friolera de enemigos mediante combates por turnos, en los cuales manejaremos unidades que podremos ir mejorando.

### 5 | *KNIGHTS OF THE ROUND* (1991, ARCADE/SNES)

Un clásico beat 'em up de Capcom ambientado en el maravilloso y mágico mundo de las leyendas del Rey Arturo. En esta ocasión, podemos manejar a Arturo, el caballero Perceval y el caballero Pata de Lana, mejor conocido como Lancelot. En esta entrega, se hace caso omiso a la aventura amorosa de Lancelot con Ginebra, la esposa de su gran amigo Arturo, y solo nos enfocamos en ir derribando enemigos para reunificar los reinos de Bretaña. Un beat 'em up clásico, que bien podría ser un *Final Fight* con assets cambiados.




IMPOSIBLE NO MENCIONAR UN JUEGO "MODERNO", COMO LO ES EL *MOUNT & BLADE* EN SU PRIMERA VERSIÓN DE 2008. TÍTULO TOTALMENTE NECESARIO PARA METERNOS EN ESA ÉPICA DE BATALLAS, EJÉRCITOS, CASTILLOS Y CASAMIENTOS ENTRE PRIMOS O HERMANOS.

* **SERGIO ANDRÉS RONDÁN**
*Docente y afrokarateka. Nací con una 486 abajo del brazo. Enfermito de los jueguitos de DOS, amante de los RPG viejos y los RTS clásicos. Juego todo lo que pueda emular y piratear. Colecciono y cartoneo computadoras viejas.*





# PLANETA JUEGOS

**Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.**

1



2


3

4


5


6


1 _ QUIEN NO PEGABA STICKERS EN EL VIDRIO DE SU HABITACIÓN NO TUVO ADOLESCENCIA. ESTÁ MEDIO DETONADO, PERO ES UN RECUERDO DE YOYIN SOFT, LOCAL DE JOSÉ MÁRMOL A DONDE ACUDÍAMOS A BUSCAR JUEGUITOS. 2 _ SACOA DE AV. CABILDO Y BLANCO ENCALADA, CABA. PLENOS 90. 3 _ OTRA FOTO DEL SENTIR. BEN KOWALSKI VICIANDO AL *BATTLE CITY*. DRAKE HARRIS DESAFIANDO CON LA MIRADA ALLÁ POR 1995/96. Y UN LOCO SALIÉNDOSE DEL PLANO EN PLENO PUNTEO DE GUITARRA. ESAS ERAN JUNTADAS. 4 _ ¿AMANTE DE LOS FIERROS? EL SINTETIZADOR POLYFUSION 2000, CONOCIDO COMO "EL MONSTRUO" POR OBVIAS RAZONES. QUIEN METE MANO ES STEVE PORCARO, DE LA BANDA TOTO, AÑO 1982. ¡A NO PIFIARLA CON LA CONEXIÓN! 5 _ HABLANDO DE FIERROS... DREAN COMMODORE SPONSOREANDO A TITO BESSONE Y SU ALFA ROMEO. CLARO, CORRÍA 1985. 6 _ LADY GAGA MIRANDO MUY ATENTAMENTE AL GRAN TONY BENNETT JUGANDO AL PINBALL DE AEROSMITH. LAS VEGAS. SEÑORES.

FOTO: (1) JUAN IGNACIO PAPALEO; (2) GENTILEZA TWITTER @BELGRANOHISTO, (3) GENTILEZA BEN KOWALSKI; (4) INSTAGRAM @COMPUTERLOVERECORDS; (5) INSTAGRAM @ITSTONYBENNETT

# BOOGERMAN

**Flatulento, roñoso y nauseabundo. Este superhéroe sucio y desprolijo lucha por el bien sin el más mínimo sentido de higiene.**

▶ POR CHRISTIAN GULISANO



**A pesar de** las apariencias, Boogerman es, en realidad, un tipo como muchos de nosotros. Tiene la chopera típica de los treintipico, calvicie incipiente y barba de tres días. Pero de pronto se encuentra en el lugar y el momento equivocados y, ante una amenaza más sucia que baño de Constitución, no tiene más remedio que volverse igual de mugroso a fin de restaurar el orden. El famoso fuego contra fuego, solo que esta vez el fuego sale por otro lado.

Así comienza una hedionda aventura que lo lleva por pantanos flatulentos, montañas mucosas, cavernas nasales y palacios de pus, para enfrentar en su camino a todo tipo de enemigos y bosses tan asquerosos como los entornos que los rodean. Pero Boogerman no se achica y les hace frente como diciendo: "Si ustedes son chanchos, yo puedo ser más chancho todavía". Valiéndose de gases, eructos, mocos y garzos, va eliminando a todos los engendros inmundos que se le cruzan, siempre con una sonrisa de oreja a oreja, como orgulloso de su condición de tipo desagradable. Si tiene que meter los garfios en el barro para encontrar ítems, no tiene problemas. Y si tiene que zambullirse en inodoros con cadenas sin tirar para llegar a zonas especiales, tampoco. Porque Boogerman tiene bien claro que solo la asquerosidad lo llevará a la victoria.

Este peculiar luchador nos deja entonces una enseñanza de vida casi metafísica: incluso en la inmundicia puede haber un sentido de justicia. Por eso, cada vez que sueltes un flato medio de queruza, sentite orgulloso. Siempre y cuando no venga con frenada.

"SI USTEDES SON CHANCHOS, YO PUEDO SER MÁS CHANCHO TODAVÍA"

FICHA TÉCNICA
ALTURA: 1,75 M
PESO: 84 KG
PROFESIÓN: EMPLEADO DE LIMPIEZA
HINCHA DE: BOCA
HOBBY: AMASAR PANES







# ES UNA LUCHA

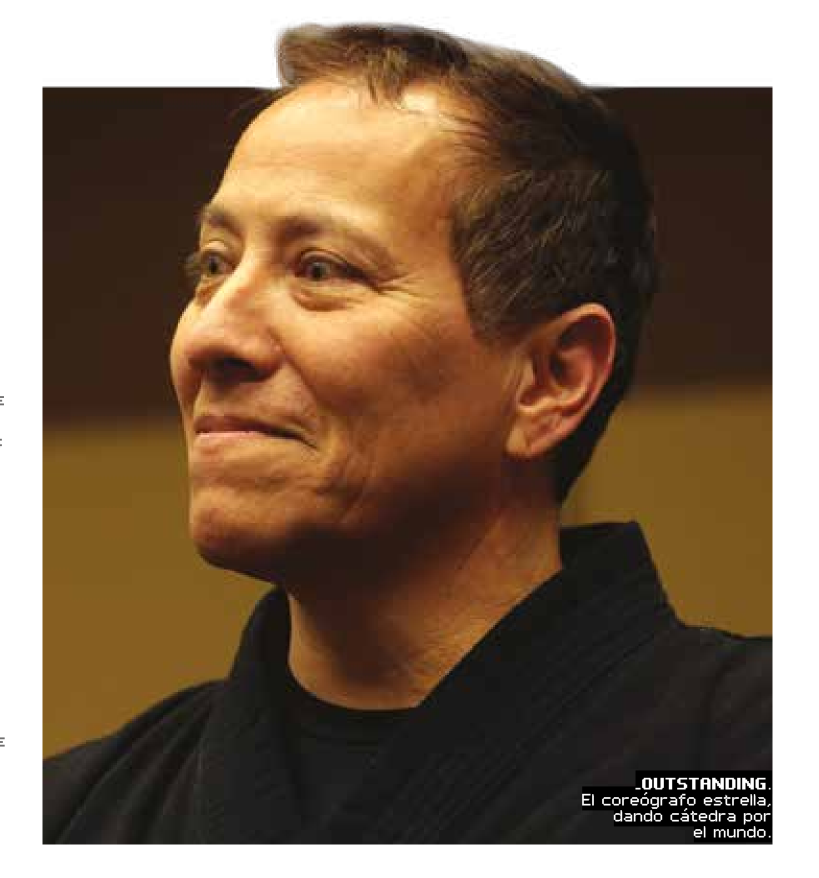
**Contactamos a Daniel Pesina para hablar sobre su participación en la saga de *Mortal Kombat* y, de paso, reabrir la polémica en torno a su conflicto judicial con Midway.**

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**En *Replay*** #3 tuvimos un informe a fondo sobre la historia del *Mortal Kombat*, pero esta vez le toca al mismísimo Daniel Pesina contarnos el detrás de escena de una de las franquicias más importantes en la historia de los videojuegos.



SI CHUSMEAN LAS REDES SOCIALES DE PESINA, OBSERVARÁN QUE EL MAESTRO DE LAS ARTES MARCIALES DEDICA SUS DÍAS A HACER TOURS POR CONVENCIONES, DONDE SE PRESENTA DISFRAZADO DE LOS DIFERENTES PERSONAJES QUE AYUDÓ A CREAR, PARA EL DELEITE DE SUS FANS.



**OUTSTANDING**
El coreógrafo estrella, dando cátedra por el mundo.

FOTO: GAGE SKIDMORE

***En el primer* Mortal Kombat *les diste vida a personajes emblemáticos como Johnny Cage y Scorpion, ¿cómo fue ese proceso de casting?***
Un día mi amigo John Tobias me llamó y me preguntó si lo ayudaría con algo en lo que estaba trabajando. Ese "algo" era Midway Games. Nos convocó a mí, a Rich Divizio (Kano) y a mi hermano Carlos, para hablarnos sobre la idea de *Mortal Kombat*. Filmamos diferentes técnicas de artes marciales, unas 8 horas diarias, durante 4 días. Su jefe estaba abierto a escuchar más sobre el juego y John armó una reunión para que nos conociera. Algunas semanas después, John nos dijo que la compañía ya no estaba interesada. Pero decidimos no rendirnos y avanzar por nuestra cuenta.

***Se dijo mucho sobre el conflicto con el anuncio de* BloodStorm*, ¿qué fue lo que realmente sucedió?***
Durante la creación del *Mortal Kombat II* conocí a mucha gente. Una de esas personas recibió en ese momento una mejor oferta en otra compañía y decidió dejar Midway. Su nombre era Leif, como el vikingo (*risas*). John me llamó un día y me dijo que Leif me quería para colaborar en un nuevo juego, y estaba dispuesto a pagarme para que lo publicitara. Nos juntamos con John y Ed Boon a debatir sobre qué podía y qué no podía hacer, para no interferir con temas de propiedad intelectual.

"ME GUSTARÍA AYUDAR CON LA SAGA DE *MORTAL KOMBAT* Y CÓMO IMAGINÉ QUE SERÍA EN VERDAD".

***Luego surgieron los problemas legales con Midway Games, ¿cómo continuó el proceso?***
Originalmente me habían dicho que solo se harían 200 gabinetes de arcades, pero cuando empezaron a producir más ejemplares les pregunté a John y Ed qué estaba pasando y me dijeron que me relajara, que me iban a dar un bono por eso. Más tarde me enteré de que iba a ser lanzado para consolas y nuevamente me dijeron que no me preocupara. Cerca del final de MKII empecé a presionarlos. En ese mismo momento salió la publicidad de *BloodStorm*. Entonces, el dueño me preguntó si tenía algo acordado por escrito acerca de los pagos. Ahí entendí que no iban a pagarme. Todo fue muy problemático.

***¿Tenés planeado volver a participar de algún videojuego?***
Me gustaría ayudar con la saga de MK y cómo imaginé que sería en verdad. Están haciendo un gran trabajo con la franquicia, pero mi mayor placer está en el poder crear. No quiero ventilar ni regalar mis ideas (*risas*).

PLAYER1 HI-SCORE
3000 50800

## II PAUSE
## STAR FORCE

**ARCADE**
**TEHKAN 1984**

TENEMOS UNA CUENTA PENDIENTE CON LOS JUEGOS DE NAVES ESPACIALES. LO SABEMOS. NO PUBLICAMOS EN LA REVISTA NI CERCA DE LA CANTIDAD QUE JUGAMOS DE ESTE GÉNERO, UNO DE NUESTROS FAVORITOS. SUS HISTORIAS ALIMENTARON LA FANTASÍA DEL INICIO DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. *STAR FORCE* NOS ATRAÍA DESDE LO VISUAL POR SER MÁS RICO E INTERESANTE CON SU NAVEGAR POR TODA LA PANTALLA VERTICAL, AUNQUE LUEGO SU DIFICULTAD NOS DEJABA CON LOS BOLSILLOS VACÍOS RÁPIDAMENTE. SI HABÍA JUEGOS QUE TE ENCONTRABAS INFALTABLEMENTE EN TODOS LOS SALONES, ESTE ERA UNO DE ELLOS.

▷ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

ALPHA-AREA 1

# NINJA AL MEJOR POSTOR

**En el Japón medieval, los ninjas eran mercenarios. Y para hacer justicia a su origen, este amadísimo título de SEGA no le fue fiel a ninguna consola sino que sirvió a quien ofreciera buenos ports.**

▶ POR EZEQUIEL VILA

**En 1987 SEGA lanzó** *Shinobi*, un platformer vistosísimo en el que un ninja llamado Joe Musashi se enfrentaba a una organización terrorista. La gran calidad gráfica y el cóctel explosivo ochentoso de piñas, patadas y pistolas hicieron de este juego un éxito instantáneo. Shinobi –que nada tiene que envidiarle a una de Steven Seagal– proponía escenarios detallados, música engatusadora y altas dosis de tirar shurikens a lo loco y saltar por los techos para fajar punkies, filonazis y mongoles. Su popularidad le valió varias secuelas y muchos cameos de Musashi por ahí, pero antes de todo eso hubo una catarata de ports que infiltraron a Shinobi en todos los hogares.

### Arcade

El juego original explotaba al máximo la placa Sega System 16 para dar una experiencia dúctil, colorida y visualmente atractiva. Además, el side-scrolling estaba levemente complejizado por la existencia de dos "carriles" por los que el jugador podía avanzar: en algunos niveles, la calle y el techo de los edificios; en otros, un lado y otro de una reja, etc. Como si esto fuera poco, Musashi contaba con un ataque a distancia por defecto (los shurikens) que se transformaba en patadas cuando se le venían al humo y una técnica especial que barría a todos los enemigos de la pantalla. Además, el juego contaba con un simpático bonus stage en el que desde una perspectiva pseudo FPS el jugador debía eliminar a unos ninjas que se le acercaban saltando entre plataformas. ¿Qué pudo haber sobrevivido de esta flor de loto en los pantanos del port?

### Master System

La adaptación hecha en casa no tardó en llegar y en el mismo 1987 SEGA llevó a Musashi a luchar en su consola hogareña. A costa de bajar un poco la velocidad, el juego mantiene mucho de su vibra característica y le da al jugador el pequeño hándicap de una barra de vida (algo que en el original no hubiera venido mal). El verdadero pecado de este port es que al realizar el salto entre "carriles", la pantalla carga con un aparatoso slide vertical que corta la experiencia y que en algunos niveles no permite ver lo que hay abajo o arriba, lo que puede terminar causando idas y vueltas innecesarias.

### DOS

La versión de DOS no tardaría en llegar, para goce de todos los amigos de los floppy disks. La adaptación gráfica es pobre pero digna y los personajes de la versión de arcade aún son reconocibles. Llama la atención la ausencia de música, quizás un homenaje al silencio letal de los asesinos de las sombras (?). Pero el verdadero detalle imperdonable de esta versión es el salto entre carriles: para cambiar de plataforma hay que apretar el botón de ataque al mismo tiempo que el salto y el direccional hacia arriba. Imposibiru.

> ¿QUÉ PUDO HABER SOBREVIVIDO DE ESTA FLOR DE LOTO EN LOS PANTANOS DEL PORT?

### NES

El ninja de SEGA llegó a los 8 bits de Nintendo de la mano de Tengen, la división de Atari para consolas. Esta versión de 1989 toma como base el port de Master System y realiza cambios sustanciales: los sprites son menos detallados y los controles se sienten más duros, pero al menos abandona la ridiculez del sliding vertical. Le ponemos 3 katanas.

### Amiga y PC Engine

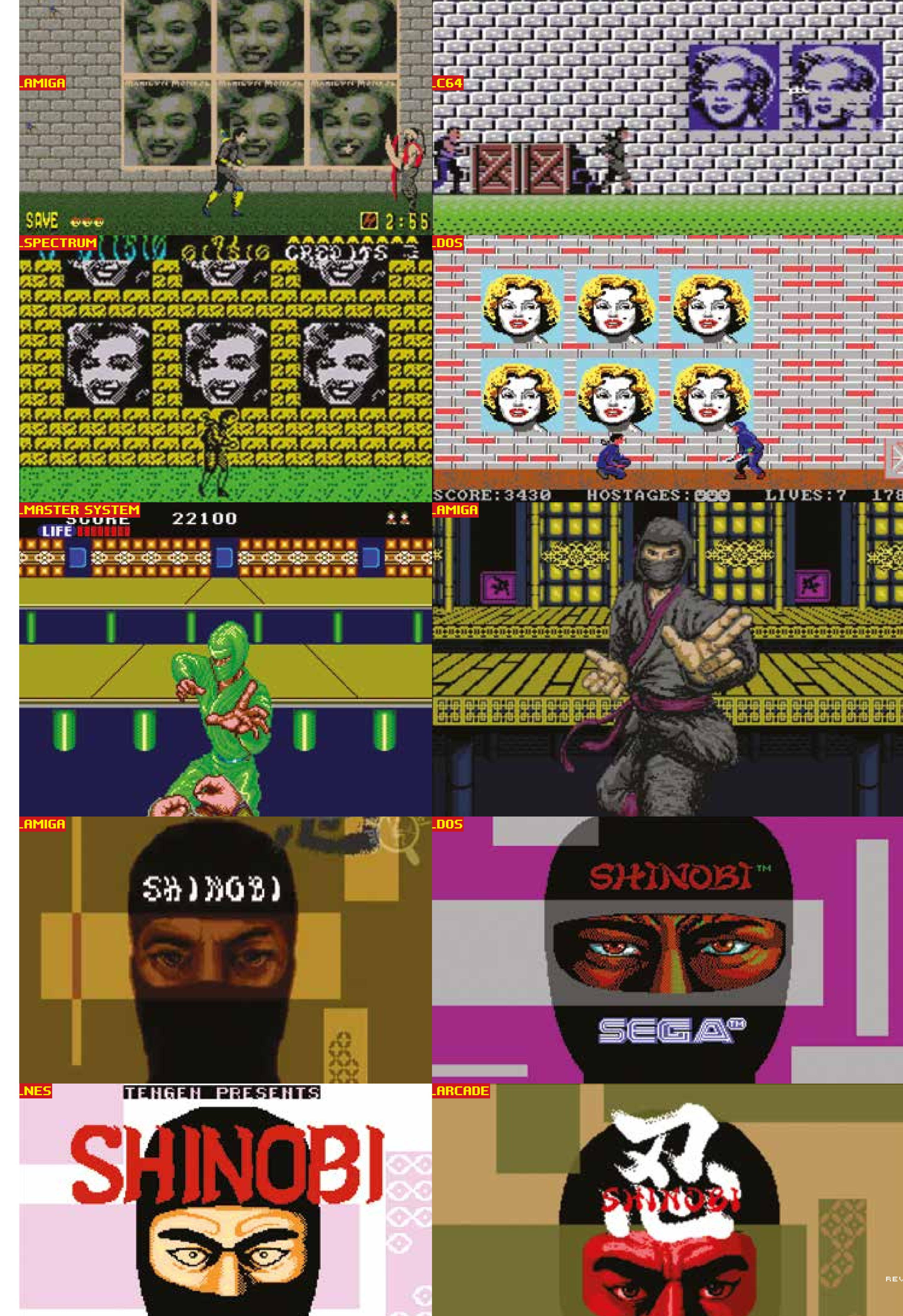
En 1989 Binary Design llevaría el juego a Amiga. A pesar de su preciosismo gráfico, es una de las peores adaptaciones en cuanto a jugabilidad. La carga de los saltos está más rota que en Master System y, en general, el juego se siente muy, muy lento (salvo, obviamente, en el bonus stage de los shurikens).

También en 1989 llegaría un port hecho por Asmik para la PC Engine, visualmente impecable y muy fluido en sus controles. Aunque, llamativamente, en esta versión Musashi es incapaz de patear a sus enemigos y si los terroristas se le acercan demasiado rápido, sus shurikens no son tan efectivos. Los bonus stages, como en otros ports, tiraron bomba de humo, pero su falta no resulta tan llamativa como la desaparición completa del nivel 2. Sepuku.

### Home computers

El juego contó con sus versiones para C64, Amstrad y ZX Spectrum, con suertes bastante disímiles. La de C64 es de las más lindas y fluidas, muy bien ajustada a los recursos de la consola, pero, lamentablemente, es otra que carece de música. El port de Spectrum, a pesar de sus gráficos simpáticos, dificulta mucho distinguir las balas que nos tiran y tiene una mecánica de salto más caprichosa que la de DOS. Amstrad se quedó con la mejor parte: el juego se siente particularmente dinámico y colorido, pero su punto bajo es que es otro que recurre al scrolling vertical.

A lo Naruto o Ten Shin Han, *Shinobi* practicó la técnica de multiplicación del cuerpo para llevar dosis letales de entretenimiento a varios hogares y envenenar nuestros cerebros con acción desenfrenada donde hiciera falta. Por la plata hace acrobacias el ninja.




**.POP ART DE POP ART.** Andy Warhol no llegó a ver estas increíbles reinvenciones de su retrato de Marilyn Monroe.

**.BONUS STAGE.** El ninja abortero de Master System y el quiebre de cadera en Amiga.

**.ICÓNICA.** La imagen de apertura muestra determinación, serenidad y abuso de sustancias en el caso de NES.

### NINJAS POR TODAS PARTES

*SHINOBI* DIO PASO A UNA PROLÍFICA FRANQUICIA. SOLO EN 1989, SE LANZARON DOS JUEGOS: *SHINOBI SHADOW DANCER* (¡EL DEL PERRITO!) PARA ARCADE Y *THE REVENGE OF SHINOBI* PARA SEGA GENESIS. AMBOS CUENTAN CON SUS RESPECTIVOS PORTS A VARIAS CONSOLAS.



# LLEGANDO LOS MONOS

**Hacía rato que nos debíamos un informe en honor al gran Donkey Kong, y considerando que se avecina el 25° aniversario del magnífico *Donkey Kong Country*, ya no quedaban dudas de que sería el momento indicado para homenajear el juego que durante largas jornadas nos obsesionó con la idea de perseguir bananas a través de la selva.**

▷POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ & GBOT

# LLEGANDO LOS MONOS

**Todo jugador** que cargue con años de experiencia en esto de mover palancas y apretar botoncitos sabe que hay un antes y un después en la historia de los videojuegos desde que el mundo entero recibió el *Donkey Kong Country*. En principio, porque se trataba de la primera aventura en 3D de un personaje que la generación pasada había conocido y padecido en los salones fichineros de antaño, y también por su postura moderna en medio del recambio de bits que se dio a principios de los 90. Todo esto sin contar su impronta ingeniosa y divertida para quienes tenían la suerte de contar con una Super Nintendo en algún rincón de la casa. Pero antes de meternos de lleno en la era tridimensional de *Donkey Kong*, es preciso hacer un pequeño repaso por sus comienzos en la industria para tener una mejor perspectiva de lo que significó su impacto en la escena. Para eso, debemos remontarnos a 1981, año en el que este particular gorila hizo su primera aparición en un videojuego, acompañado por el surgimiento de otro ícono indiscutible de la cultura gamer.

### Donkey business

A principios de la década del 80 se dieron varios de los sucesos más relevantes en la historia de los videojuegos, en especial para Nintendo, ya que la compañía japonesa se encontraba extendiendo su negocio alrededor del mundo a pasos agigantados. Si bien las ventas iban en aumento en su tierra natal, el CEO de la compañía, Hiroshi Yamauchi, ambicionaba instalar la marca en el circuito norteamericano. Decididos a hacer la América, la estrategia de los gerentes para abrirse camino en el continente vecino era exportar un lote de 3000 arcades del *Radar Scope*, un shoot 'em up que había funcionado en Japón, pero que, finalmente, no logró los mismos resultados en el país del norte. Presionado por la tarea de tener que comercializar estos arcades a como diera lugar y evitar futuras pérdidas monetarias, Yamauchi le encargó al diseñador Shigeru Miyamoto la creación de un juego totalmente nuevo.

El prototipo presentado por Miyamoto cambiaba radicalmente el concepto de juego, en comparación con el *Radar Scope*, y se basaba en los cómics de *Popeye*. Pero Nintendo no logró conseguir los derechos de la obra, de modo que no tuvo otra opción que crear nuevos personajes. El marinero adicto a la espinaca fue reemplazado por un petiso saltarín conocido como Jumpman (quien luego se convertiría en el fontanero Mario), su amada Olivia pasaría a ser llamada simplemente Lady (más tarde bautizada como Pauline) y el grandote de Brutus tomaría forma de gorila bajo el nombre de Donkey Kong, como también se titularía el juego para su comercialización en todos los locales. La trama era bastante simple y a esta altura es conocida por todos. El pequeño Jumpman debe rescatar a la señorita en apuros de las garras del malvado Donkey Kong, mientras este arroja barriles a lo largo de las plataformas inclinadas que debemos atravesar hasta llegar a la cima. Su dificultad presentaba un verdadero desafío para los jugadores más acérrimos, a tal punto que se ganó la fama de ser un título sumamente jodido de pasar. Con el tiempo, tanto los expertos como los más principiantes seguirían alimentando este mito.

Desde aquel julio de 1981 en que estos arcades se encendieron, *Donkey Kong* se convirtió en la vedette de los salones recreativos, y claramente debieron fabricarse miles de máquinas más. Claro que, como todo hit que explota en los fichines, al poco tiempo invadió los hogares, y fue Coleco quien se asoció a Nintendo para llevar adelante esta tarea a través de su consola ColecoVision. En el medio de todo esto, ambas empresas afrontaron una serie de demandas por parte de Universal Pictures, que alegaba que el personaje era un plagio de King Kong, pero la compañía cinematográfica salió perdiendo y debió indemnizar a los japoneses.

En 1982 llegó la secuela: *Donkey Kong Jr.*, con un cambio de roles en el que Mario asumía el papel del villano mientras el hijo de Donkey Kong intentaba rescatar a su padre enjaulado. Un año más tarde se completaba la trilogía inicial con *Donkey Kong 3*, que presentaba al fumigador Stanley como el protagonista principal. El objetivo era evitar que el malvado gorila nos cayera encima, utilizando un insecticida con el que debíamos apuntarle directamente donde no le daba el sol. Este también se convirtió en un favorito de la época y mantuvo la reputación del personaje, pero estaba claro que no tenía el encanto del original. Finalmente, apenas unos meses después, la buena racha del gorila se terminó de pinchar con el didáctico y aburrido *Donkey Kong Jr. Math*, en el que debíamos resolver cuentas matemáticas colgándonos de unas lianas numéricas. Esta última movida generó una tibia recepción y desde Nintendo decidieron enjaular al primate hasta el siguiente aviso.

### Hoy te convertís en héroe

Durante los siguientes 9 años no volveríamos a escuchar novedades del villano peludo, hasta que, en 1994, las mentes creativas de Nintendo decidieron retomar al personaje para adaptarlo a otros formatos. Primero llegaría una especie de homenaje a la clásica saga de los 8 bits con el homónimo *Donkey Kong* para la Game Boy. Este capítulo reabría la franquicia para medir la aceptación del nuevo chiche que Nintendo planeaba llevar a todos los hogares, la Super Game Boy, un aparato que permitía conectar los cartuchos de la consola portátil en la SNES. Este regreso fue todo un éxito en el mercado y hasta el día de hoy se considera uno de los mejores títulos en el catálogo de Game Boy. Pero la faceta más exitosa del gorila todavía estaba por venir.

Y así llegamos finalmente al tan preciado *Donkey Kong Country*, que también se venía cocinando para ser lanzado durante la segunda mitad de aquel año. Por ese entonces, la compañía británica Rare se encontraba investigando nuevas técnicas de animación y los hermanos Tim y Chris Stamper, ambos cabecillas de Rare, compraron el dispositivo SGI de la empresa especialista en efectos especiales Silicon Graphics, el cual les permitiría experimentar con gráficos 3D como nunca antes se había hecho en un videojuego. Ya que Nintendo era aliado de Rare, los japoneses cedieron los derechos de *DK* para que pudieran poner a prueba sus investigaciones, siendo que el personaje llevaba varios años en relativo silencio y no estaba entre sus figuras más preciadas.

La producción del juego comenzó a mediados de 1993 y se extendería por casi un año y medio. El dúo dinámico de Tim y Chris se involucró tanto en el desarrollo que incluso se basaron en movimientos de gorilas reales para la nueva figura que adoptaría el personaje. El traspaso a la tercera dimensión del primate modificaba por completo su imagen. Ahora, DK pasaba a convertirse en el héroe principal de su propia aventura, conservando únicamente el detalle de la corbata roja con las iniciales que figuraba en la versión de Game Boy. El trabajo entre los Stamper y los directivos de Nintendo fue en conjunto y, aunque los de Rare ambicionaban una obra algo compleja, los altos mandatarios de la gran N pidieron que se tratase de un juego de corte familiero y que no ▶▶▶

**EL DÚO DINÁMICO DE TIM Y CHRIS SE INVOLUCRÓ TANTO EN EL DESARROLLO QUE INCLUSO SE BASARON EN MOVIMIENTOS DE GORILAS REALES PARA LA NUEVA FIGURA QUE ADOPTARÍA EL PERSONAJE.**



**EL QUE LA TIENE MÁS LARGA.** Parte de la campaña publicitaria de *DKC* apuntaba a burlarse del fracaso de Sega con sus Mega-CD y 32X.






**DOBLE MONO.** Ya sea que juegues solo o con un amigo, los Kong siempre van a estar bien




presentara muchas dificultades para el público amateur.

***El renacer del simio***

Rare se encontraba en un terreno que ya había sido recorrido hasta el cansancio en ese momento: el mundo de los plataformeros. Con la sombra de gigantes como *Super Mario World* y *Sonic* encima, el desarrollador contaba con un as bajo la manga para lograr que su juego se destacara: la utilización de sprites que habían sido creados tomando como base modelos en 3D, combinados con fondos parallax configurados de manera tal que parecieran tridimensionales. El resultado de esto fue un juego que se veía tridimensional, pero mantenía la fluidez de un plataformero.

**NO ESTABAN CREANDO UNA SAGA DE CERO, SINO QUE TENÍAN QUE ARMAR EL MUNDO QUE RODEABA AL FAMOSO PRIMATE DE NINTENDO.**

De más está decir que el trabajo de Rare no era simple: no estaban creando una saga de cero, sino que tenían que armar el mundo que rodeaba al ya famoso primate de Nintendo. Así, los desarrolladores decidieron que la saga contase las aventuras de Donkey Kong, nieto del Donkey Kong que conocimos en el arcade. Atrás quedaba la ciudad invadida por Kong, con sus emblemáticos fierros rojos y las escaleras. Ahora, el escenario sería la tierra del primate: la jungla, el océano, las cavernas. Junto con su sobrino Diddy Kong, Donkey lucharía en la primera entrega de la saga contra los Kremlings, unos cocodrilos piratas que robaban las bananas que Donkey tenía guardadas en su casa. Además del personaje, Rare decidió dar un papel especial a los barriles, arma que el Donkey Kong primigenio usaba contra Mario. Estos barriles pueden ser arrojados como armas o a veces pueden servir para impulsarnos en una dirección.

Pendientes de la necesidad de crear una atmósfera adecuada, los desarrolladores decidieron dar vital importancia a la banda sonora, dejando la tarea en manos de David Wise. Cada tema se siente parte del nivel que estamos jugando, combinando el ritmo primitivo de la jungla con lo majestuoso del fondo del mar. Como resultado de esto, los juegos tienen algunos de los mejores temas compuestos para la consola: "Aquatic Ambience", "Stickerbrush Symphony", "Gang-Plank Galleon"..., la lista sigue y sigue, siempre enriqueciendo este selvático y pirata escenario en el que lucharán los Kong.

Los juegos de la saga nos ofrecen tres modalidades: un jugador, dos jugadores compitiendo entre ellos y dos jugadores en modo cooperativo. En el modo de un jugador vamos a controlar a uno de los Kong, pudiendo alternarlos presionando Select. Si recibimos un golpe, ese Kong se irá corriendo y pasaremos a controlar al otro. En el modo cooperativo, si el jugador recibe un golpe o presiona Select, el jugador con el control 2 podrá manejar al segundo Kong. Por último, en el modo en competencia cada jugador maneja a una pareja de Kongs. El control alternará cuando uno de los jugadores pierda una vida o gane un nivel. Tanto el modo cooperativo como el modo en competencia requieren dos controles.

***DKC: la nación gorila***

Desde el gameplay, *Donkey Kong Country* nos ofrece escenarios amplios, llenos de enemigos y precipicios. Hay un claro interés por parte de Rare por fomentar un estilo de juego veloz, usando las bananas como indicadores de qué camino seguir. En algunas ocasiones, los niveles también esconden atajos y bonus que van a ayudarnos a completar más rápidamente cada nivel. Si algo puede criticársele a este primer juego de la saga, es justamente lo escondidos que están estos atajos: un nivel, por ejemplo, esconde un nivel de bonus al que llegamos saltando a un precipicio, sin ninguna indicación.

En cuanto al control, es bastante satisfactorio. Presionando "Y" podemos hacer un ataque, y si lo mantenemos presionado, el personaje va a correr. Como siempre, saltamos con "B". En varios niveles contamos con algunos animales aliados, como un avestruz o un rinoceronte, que van a ayudarnos a pasar la pantalla más rápido. Hay leves diferencias entre los dos personajes que usamos: en el primer juego, Donkey Kong puede matar enemigos que Diddy no y Diddy puede esquivar mejor los obstáculos. Es claro que Rare tomó nota de Super Mario: manejando un Mario que comió un hongo podemos aguantar un golpe, pero es más difícil esquivar a los enemigos.

DKC sentó las bases para el resurgir de la saga, mostrando no solamente de qué era capaz Rare, sino cuánto podía hacerse aún en SNES. Fue un éxito y no tardó en convertirse en un clásico de la consola (de hecho, es el tercer juego mejor vendido de todo su catálogo, detrás de *Super Mario World* y *Super Mario All-Stars*), en parte gracias a una fuerte campaña publicitaria realizada por Nintendo. Según cuentan, tiempo después Miyamoto criticó el juego diciendo que la gente jugaría cualquier cosa con buenos gráficos. Al parecer, estaba caliente por las críticas que había recibido su *Yoshi Island* por su estética "infantil". El 21 de noviembre de 1994, aquel simio pixelado que solía arrojar barriles desde lo alto y golpeaba nidos de insectos regresaba a lo grande de la mano de quienes supieron sacarle provecho para darle una impronta formidable.

**LA REVANCHA.** El *DKC 2* aumenta la apuesta y se adentra en el corazón de la isla.

***DKC 2: la aventura del mono***

Rare, ni lento ni perezoso, no tardó en sacar una continuación para el DKC, con el título *Diddy's Kong Quest*. En esta segunda parte, Diddy se une a Dixie Kong para rescatar a Donkey Kong, quien fue secuestrado por los Kremlings. Dixie es del mismo tamaño que Diddy, pero es un poco más lenta para moverse. Para compensar, puede planear en el aire si mantenemos presionado "Y". Esto va a facilitar muchísimo el avance a través de los niveles, en especial hacia el final del juego, donde calcular saltos y patrones de enemigos se torna un problema.

Rare corrigió varios problemas del primer juego: se deshizo de los "saltos de fe" (esos saltos en los que te tirás sin saber qué hay abajo), haciendo que cada nivel se sintiera más justo. Como consecuencia, hay una escalada en la dificultad, al forzar a que el jugador realice varios saltos con alta precisión. Rare también decidió cambiar el sistema de bonus: ahora cada nivel tendría dos o tres instancias de bonus, a los cuales accedemos encontrando unos barriles con la letra B escondidos. Y además agregó unas insignias con las letras DK escondidas en cada nivel, las cuales van a contar para completar el juego al 100%.

En esta segunda entrega queda claro que el estudio ya le había tomado la mano al asunto y que confiaba en la calidad gráfica que podía obtener de la consola, algo que puede apreciarse en la cantidad de colores que ahora ponía en pantalla: el panal de abejas, el interior de un volcán y un la- ▶▶

**RAREZA LIMITADA**

*DKC* formó parte de la *Nintendo Powerfest '94*. El cartucho presentado por Rare para la ocasión contiene una selección de once niveles, aunque se congela después de cinco minutos. Solo se fabricaron 2500 copias.






LLEGANDO LOS MONOS




berinto de enredaderas jugaban con lo visual; el interés era más generar niveles únicos que reducirse a dar la sensación de tridimensionalidad.




Rare también prestó atención a la jugabilidad, configurando el botón "A" para arrojar al otro Kong, para alcanzar lugares inaccesibles de otro modo o matar enemigos que nos esperan a lo lejos. Nuevamente vamos a encontrarnos con los animales aliados, pero esta vez van a tener niveles específicos para cada uno de ellos, muchos imposibles de completar sin su ayuda. Algunos, como el avestruz, cedieron su lugar para hacer espacio a otros mucho más interesantes, como la araña que puede crear plataformas de telaraña.

Cabe destacar que en los primeros niveles del juego van a reaparecer los atajos, pero en forma de barriles warp, unos barriles invisibles que nos teletransportan directamente al final del nivel. Estos barriles van a volver a aparecer en los primeros niveles del DKC3.

La recepción del público fue mejor de lo esperada. Los fanáticos no tardaron en considerar el DKC2 como una mejora sustancial del primero, viendo cómo Rare había pulido y corregido la fórmula.

**El ritual de la banana**

Rare lanzó el primer juego de la saga junto con un CD titulado *DK Jamz*, que contenía el soundtrack original del juego. Tiempo después haría lo mismo con la salida del *Killer Instinct*.

### *DKC 3: la mona vestida de seda*

El último juego de la trilogía de SNES saldría bastante tarde, a fines de 1996. Si bien la atención del público en ese momento estaba puesta en el territorio de los polígonos y los gráficos en 3D, Donkey Kong seguía siendo un fenómeno: en ese mismo año no solo se publicaron versiones para Game Boy de los dos primeros juegos de la saga, bajo el nombre *Donkey Kong Land* y *Donkey Kong Land 2*, sino que además la televisión francesa empezó a emitir una serie animada basada en la saga de Rare.

Con el éxito de la Nintendo 64, en 1996 Rare emigraría hacia esta consola, pero antes de partir decidió encargarle un último proyecto a parte de su equipo: la tercera parte de la saga *Donkey Kong Country*. En esta ocasión, Dixie sería la protagonista del juego y estaría acompañada por su primo Kiddy Kong.

Considerando que este juego debía cerrar con broche de oro la trilogía, Rare decidió apartarse del estilo que había caracterizado a la saga hasta ese momento, dejando atrás la estética pirata. En su lugar, fueron creadas siete zonas, cada una con una temática diferente –el bosque de Kremwood, la tierra mecanizada Mekanos, las montañas congeladas de K3, entre otras–, y las colocó en un mundo que se iría expandiendo a medida que avanzábamos. Esta manera de estructurar los niveles dentro de un mundo más grande (o *Hub World*) se volvería un elemento recurrente en los juegos de la época, como el castillo del *Super Mario 64* o el mundo del *Banjo-Kazooie*. En el caso del DKC3, esta forma de seleccionar los niveles es mucho más cómoda que la utilizada en las anteriores entregas de la saga y les permitió a los desarrolladores esconder cosas en el mapa: ítems para cadenas de intercambio y cuevas con Banana Birds, unos pájaros banana que iremos levantando en el camino.




En esta tercera parte también tenemos que juntar las monedas que obtenemos en los bonus (esta vez, dos por nivel) y las monedas DK, ahora custodiadas por un enemigo llamado Koin. Este énfasis en la recolección es el germen de lo que vendría después en Rare para N64: los juegos denominados *collectathon*, esos en los que recorremos cada nivel juntando absolutamente todo para completar el juego al 100%. Por suerte, esta vez Rare colocó en donde guardamos la partida una pantalla que nos indica qué tenemos, qué nos falta obtener y qué porcentaje del juego tenemos completado.

Por algún motivo, varios jugadores consideran este juego como un paso atrás en el nivel que la saga presentó. Es cierto que no tenemos en esta tercera parte a un personaje veloz como Diddy, pero también lo es que el DKC3 está mejor estructurado. No solo es entretenido navegar por la selección de niveles, sino que cada nivel que completamos indica con una bandera qué objetivo nos falta cumplir: flameará a media asta si nos faltó algún bonus, flameará en lo alto si los completamos todos y tendrá un banderín amarillo si conseguimos la moneda DK. Esto es un gran avance y nos ahorra los dolores de cabeza que nos genera el DKC2 por la falta de información.

DKC3 tendría también su port en Game Boy en 1997, completando la trilogía. Nintendo también publicó en el año 2000 una versión para Game Boy Color, bajo el título *Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong*. Esta versión solo estuvo disponible en Japón.

### *Papá mono y las bananas verdes*

Uno de los mayores logros que presentó DKC fue la capacidad de redefinir una imagen que parecía sepultada en la industria, además de saber explotarla a través de los avances tecnológicos que estaban surgiendo a mediados de aquella década. Por otro lado, el salto evolutivo fue significativo y generó un nuevo universo para el personaje, sumando nuevos integrantes y escenarios que actualmente siguen vigentes y expandiéndose. Atrás quedaban los niveles monótonos y repetitivos, ya que Donkey tenía una historia para contarnos, que dimensionaba todo un mundo de posibilidades para futuras secuelas. DKC tiene una jugabilidad de lo más variada, atractiva y dinámica que se haya visto en la era de los 16 bits. La suma de estas partes dio como resultado un juego altamente adictivo, pero, más importante, le otorgó al mono de Nintendo la chance de evolucionar.

▶ ENTREVISTA

# GREGG MAYLES

**El actual director creativo de Rare y diseñador de la saga *DKC* se mete al barril y nos cuenta cómo fue crear un mundo nuevo para el primate de Nintendo.**

▶ POR GBOT & ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**Sabemos que** Gregg Mayles es señalado como uno de los responsables de haberles complicado la existencia a más de uno con el *Battletoads*, pero lo que de verdad nos quita el sueño en ***Replay*** respecto a su trabajo en la industria es su paso por la cocina del *Donkey Kong Country* y cómo ayudó a crear ese maravilloso entorno tridimensional. No tuvimos mejor idea que escribirle y esto fue lo que nos dijo:



RINCONCITO DE LUZ. La oficina donde Gregg le dio vida al *DKC*.

**¿Qué podés contarnos sobre el nacimiento de *Donkey Kong Country*?**
Rare solía desarrollar tanto hardware como software, eso principalmente gracias al talento y pasión de Chris Stamper. Había un aparato en particular, una pieza de hardware que convertía imágenes modeladas en 3D desde un dispositivo de diseño de alta gama a la SNES. Durante una visita, Nintendo vio un demo de lo que ese aparato podía hacer y nos preguntó si podríamos crear un nuevo juego de Donkey Kong utilizándolo. ¡Respondimos que por supuesto que sí!

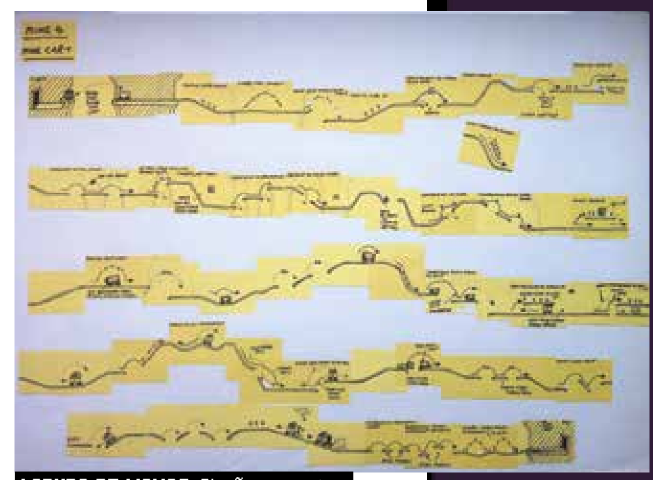
**¿Todavía estabas trabajando en *Battletoads* cuando empezaste a diseñar para Chris y Tim Stamper?**
Justo había terminado de trabajar en la versión para arcades del *Super Battletoads*. Fue mi primer trabajo como diseñador y los Stamper debieron haber visto en mí suficiente potencial como para ofrecerme la oportunidad de diseñar un juego con un gorila. ¡Eso o no tenían a nadie más a quien pedírselo!

**No hay muchos casos de empresas que pudieron usar personajes originales de Nintendo para hacer juegos. ¿Sintieron alguna presión de su parte durante el desarrollo del primer DKC?**
Personalmente, sentí muy poca presión. Me han dicho en muchas ocasiones (principalmente mi esposa) que vivo "en mi mundo" y pienso que eso fue realmente así durante el desarrollo de DKC. Lo único en lo que pensaba era en realizar el mejor plataformero que me fuera posible. No era particularmente consciente de lo que estaba sucediendo por fuera de eso. También ayudó mucho que los Stamper nos aislaran de toda influencia externa, así que estoy seguro de que ellos sintieron mucha más presión que yo.

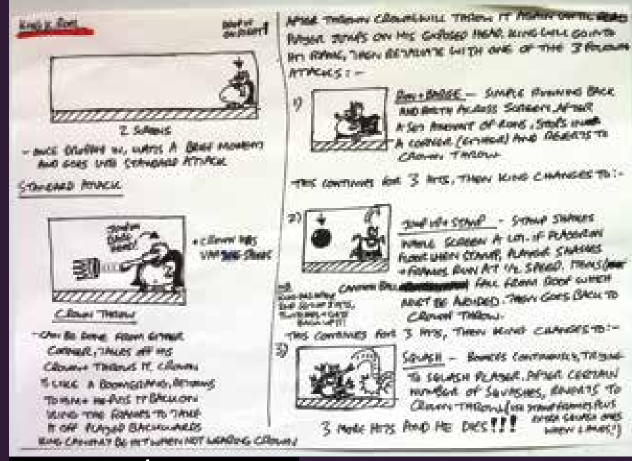
"TODOS PENSARON QUE EL JUEGO SE LANZARÍA PARA LA NUEVA ULTRA 64, PERO SE LES CAYERON LAS MANDÍBULAS CUANDO SE REVELÓ QUE EN VERDAD SERÍA PARA SNES".

**DKC le dió un nuevo look a Donkey Kong e introdujo personajes nuevos, como Diddy, pero conservó elementos del juego original, como los barriles. ¿Cómo lograron balancear esto y además crear enemigos para los Kong?**
Teníamos un claro deseo de crear un elenco de personajes más amplio para la reinvención de DK, pero el cómo llegamos a eso fue una historia interesante: la corbata roja de DK surgió en un boceto que Mr. Miyamoto nos envió por fax (¡por fax!). Diddy fue nuestro rediseño de DK Jr., pero Nintendo sintió que se alejaba mucho del personaje original y decidimos que fuera un nuevo personaje. Los Kremlings nacieron de un proyecto en el que Rare había estado trabajando por varios años pero que nunca había llegado a concretarse. ¡Los pulimos y usamos para DKC!

FOTO: GENTILEZA ARCHIVO GREGG MAYLES



LABURO DE MONOS. Diseño con notas adhesivas para un nivel del *Mine Cart*.



ESE BOCETO SÍ SE PUEDE VER. Ideando el encuentro final con K. Rool.

LA PRESENCIA ANTE TODO. Miyamoto hizo sugerencias del look ¡vía fax!

## MONO DE PLATAFORMA

"LOS JUEGOS ORIGINALES DE DK ERAN MUY SIMPLES, LO CUAL ESTABA BIEN PARA LOS JUGADORES DE ARCADE A PRINCIPIOS DE LOS 80, PERO LOS JUGADORES DE CONSOLAS EN LOS 90 ESPERABAN MUCHO MÁS, NOS CUENTA GREGG. "TODOS HABÍAMOS JUGADO LOS JUEGOS DE MARIO Y TENÍAMOS ESA MEZCLA DE SENTIMIENTOS ENTRE CREER QUE DK COMO PERSONAJE PODRÍA ENCAJAR PERFECTAMENTE BIEN EN ESE TIPO DE JUEGO Y EL DESEO DE HACER 'NUESTRO PROPIO MARIO'".

**¿Cómo recordás el impacto de DKC en el mundo de los videojuegos en ese momento?**
Hizo mucho ruido. Recuerdo el anuncio en el evento de prensa de Nintendo previo al CES en 1994, donde todos pensaron que el juego se lanzaría para la nueva Ultra 64, pero se les cayeron las mandíbulas cuando se reveló que en verdad sería para SNES. Vendió 9 millones de copias en apenas unos meses y creo que es justo decir que ningún otro juego que Rare haya realizado pudo superar ese impacto. *Goldeneye* fue extremadamente exitoso y es recordado con mucho afecto, pero su reputación se construyó con el tiempo. DKC fue un hit masivo al instante.

**DKC cambió el curso de la industria e inspiró a otros, como a Sega para llevar el *Vectorman* al 3D y a Naughty Dog para crear el *Crash Bandicoot*. ¿Qué pensás de eso?**
Todo el crédito debe ir para los Stamper, quienes intentaban apostar al futuro de su estudio con nuevas tecnologías y encontrar nuevas formas de trabajar con un equipo que era mucho más grande que cualquiera con el que Rare hubiera trabajado hasta ese momento. ¡Sin olvidarse de un diseñador en formación! 12 personas en un equipo para Rare en ese momento era algo enorme. Es lindo pensar que inspiramos a otros desarrolladores a crear algo mejor para sus juegos, ya que, a fin de cuentas, son los jugadores quienes más se benefician.

**Hace poco Nintendo volvió al universo DKC, no solo lanzando un nuevo título de la saga (DKC: *Tropical Freeze*), sino además añadiendo a King K. Rool al *Smash Bros*. ¿Sabías algo de todo esto?**
¡No sabía que K. Rool estaría en *Smash* hasta que se anunció! Fue genial ver al viejo reptil nuevamente, y estuve pasando bastante tiempo teniendo luchas entre él y Diddy con mi hijo. También jugué el nuevo DKC en Switch y pienso que es realmente bueno, aunque bastante conservador en términos de hacer evolucionar el juego hacia algo distinto. Si alguna vez hiciera otro juego de plataforma, trataría de combinar los elementos tradicionales que los jugadores aman con algo nuevo y diferente que nadie se espere.

**Los DKC son unos de los mejores juegos para hacer speedruns, ya que tienen atajos para que el jugador corte camino. Aunque el speedrunning no apareció hasta más adelante, ¿era la intención crear un juego que se pudiera jugar con este espíritu?**
Definitivamente. Cuando pensaba en el diseño de los niveles, decidí que sería bueno que los jugadores habilidosos pudieran alardear de sus hazañas ganándolos de la manera más eficiente y satisfactoria posible. Había visto estas características en algunos niveles de Mario y quería realizar un juego entero donde esa forma de juego fuese posible. Invertí una cantidad importante de tiempo en planear y retocar cada uno de los niveles para lograrlo. Llamé a este concepto "ir al primer intento": todo estaba estructurado para que el jugador raramente tuviera que detenerse. ¡Ver a los jugadores pasar estos niveles usando ese pensamiento de diseño dos décadas después es bastante satisfactorio!

**Se cumplen 25 años del DKC. ¿Cómo resumirías semejante historia?**
¡Pasó mucho tiempo! No soy una persona particularmente nostálgica, y prefiero mirar hacia el futuro en lugar de hacia atrás y las cosas que hice o dejé de hacer. Cuando tuve una SNES Mini hace algunos años decidí volver a jugar al DKC por primera vez luego de 20 años. Me sorprendí gratamente al descubrir que disfrutaba jugarlo otra vez. ¡Algo bueno debimos haber hecho!

# SACALE LA FICHA

**Sabemos que a la hora de comprar jueguitos podemos encontrarnos con diferentes clases de cartuchos. Veamos quién es quién.**

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**Se dice que la tendencia** de la cultura retro despertó el interés de muchos por aventurarse a conseguir cartuchos como en los viejos tiempos. Durante estos últimos años, la compraventa, y en ocasiones el trueque, fue creciendo en los sitios virtuales como MercadoLibre y Marketplace, o espacios gasoleros como Feria Ciruja y TPC Coleccionismo, aunque el número de puestos dedicados a estas actividades en parques, ferias y convenciones es cada vez más reducido. No son pocos los que buscan aquellas figuritas difíciles que ya no se pasan de mano en mano, además de ciertos títulos que directamente son imposibles de rastrear.

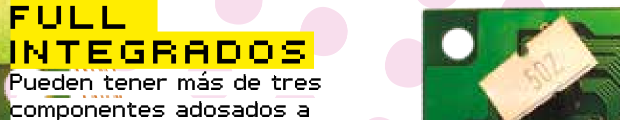
Pero uno también tiene que estar alerta al momento de sacar la billetera y saber detectar el tipo de cartucho que nos están ofreciendo si no queremos salir perdiendo. Para eso, *Replay* consultó a comerciantes y coleccionistas especializados en la materia sobre las distintas variantes de cartuchos, plaquetas y labels (etiquetas, hablando en criollo) que hay dando vueltas por el mercado. A continuación, les presentamos lo que podríamos denominar la guía ilustrada para retrogamers principiantes.

AVISO: PARA EVITAR CUALQUIER CONFUSIÓN ENTRE TANTOS TIPOS DE CONSOLAS Y CARTUCHOS, LOS EJEMPLOS PRESENTADOS SOLAMENTE ESTÁN BASADOS EN PRODUCTOS DE LA COMPAÑÍA SEGA.

ANTI-CLONES. La campaña gráfica de Sega en los 90 para no dejarse engañar.

## PLAQUETAS





### FULL INTEGRADOS

Pueden tener más de tres componentes adosados a la plaqueta y son todos integrados. Si dejan de funcionar, es posible repararlos y se pueden regrabar. Claramente, son los más valiosos para los compradores debido a su consistencia.



**GOTA:** el componente que contiene la ROM se ubica dentro de una gran gota negra ubicada en medio de la plaqueta. Se calcula que estos tienen una vida útil de unos 30 años aproximadamente, así que en cualquier momento muchos de estos juegos dejarán de funcionar. Ante cualquier falla, la ROM directamente muere y no hay modo de recuperarla.



**INTEGRADOS:** la plaqueta cuenta con dos componentes integrados, que son los clásicos chips electrónicos, y un tercer componente en forma de gota.



**ACTUALES:** son miniplaquetas en las que se reduce la información del circuito y se agrega un encastre de plástico para poder encajar en el cartucho. Lamentablemente, la ROM se suele borrar al poco tiempo y hay que tener cuidado antes de usarlos en las viejas consolas porque su placa de pins es más gruesa y, por lo tanto, daña los slots. Lo barato sale caro, amigos.

## CARTUCHOS

### ORIGINALES

La posta del coleccionismo. Generalmente se oferta el combo completo, que, además del juego, incluye su caja de plástico con portada y manual en su interior. Dado que estos no se fabrican más oficialmente, suelen tener valores muy elevados que hacen casi imposible su compra. Una perlita difícil de rastrear como el *Castlevania: Bloodlines* puede llegar a costar una fortuna, con un valor estimado por encima de los US$280.

CARTUCHOS ASESINOS. Gameland nos advierte sobre el terror de los juegos falsificados.

DETALLES ▶ LOGO DE LA CONSOLA O DE LA GARANTÍA OFICIAL.

DETALLES ▶ DISTANCIA ANCHA ENTRE EL BORDE Y LA ETIQUETA.

DETALLES ▲ CERRADOS CON TORNILLOS GAMEBIT.

◀ DETALLES SELLO DE FABRICACIÓN.

**JUEGOS PIRATA:** los famosos bootlegs que son festejados por unos y repudiados por otros. Generalmente se trata de hacks editados en alguna región en particular o ports entre diferentes consolas, como el caso de este *Aladdin 2* que, en realidad, se trata de la versión para SNES del clásico de Sega, con algún que otro retoque en sus funciones.

**CARTUCHOS JAPONESES:** la mayoría de los cartuchos actuales utilizan el formato de las carcasas originales que se editaban en Japón y que tienen una especie de espiral en los laterales (puede que no encajen en el slot dependiendo del tipo de consola). Quienes las aborrecen suelen quitar la plaqueta del juego que les interesa para reemplazarla con una carcasa del tipo americana (aunque estas provienen de China). Qué trucazo.



DETALLES ▶ RANURA LATERAL.

DETALLES ▲ IMAGEN SIMULADA DE LA PORTADA.

### CLONES/GENÉRICOS

Se trata de reproducciones exactas de la ROM original. Estos no presentan cambios en su funcionamiento y solamente se diferencian en el aspecto externo. También vienen con copia de la portada y el manual, pero ciertos detalles, en especial en los colores, los delatan. Se dividen en tres grupos:



**ACTUALES:** en tiempos en que la Genesis/Mega Drive ya no es el opio del pueblo, la industria abarata los costos de la producción con estas miniplaquetas. Todo el material es precario y, sin llegar a examinar su interior, podemos detectarlos por sus espantosas labels con imágenes que no corresponden al juego en cuestión.

**NOVENTEROS:** durante el men*mismo llegaron aluviones de estas copias provenientes de China, las cuales deambularon por las casas de millones de argentinos. Hoy en día, son la alternativa más preciada entre los compradores a los que no les interesa gastar en cartuchos originales.



**DOSMILEROS:** esta camada de cartuchos con plaquetas gota llegó para aliviar el bolsillo argento después de la crisis económica de 2001 y, aunque por fuera son casi idénticos a los noventeros, algunos impostores quedan en evidencia por tener labels brillosas.

TANTO EL MODO PAL COMO EL NTSC PUEDEN AFECTAR LA VELOCIDAD Y LA MÚSICA DE UN JUEGO SI LA CONSOLA NO ESTÁ CONFIGURADA. EN EL CASO DE SEGA, ALGUNOS SIGUEN USANDO LA FAMOSA MEGA KEY 2, LA CUAL PERMITE ADAPTAR CARTUCHOS DE DIFERENTES REGIONES A UNA MISMA MÁQUINA.

▶ MATERIAL GENTILEZA ALEJANDRO TURDO Y MAXIMILIANO BESADA




# SPECTRUM O MUERTE, BO

**Asistimos a la ZX Hackathon, un evento que recupera el espíritu hobbista y la conservación del patrimonio uruguayo. Te contamos todo sobre los 8 bits charrúas.**

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

**Sábado 8 de junio,** 5 de la mañana: suena el despertador que marca el inicio de una nueva quest que no pudimos esquivar. Diego "Krakatoa" Velazco nos invitó a su Montevideo natal para estar presentes en un evento a puro nerdismo y 8 bits: la ZX Hackathon, evento propiciado por el grupo La Hermandad del Spectrum, con sede en Uruguay.

Antes de saltar de la cama, chequeo todos los ítems del inventario periodístico: cámara, netbook, celular, grabadora, anotador y, por supuesto, una considerable pila de ***Replays***. Con todo listo, salgo furibundo y ansioso a subirme a la embarcación que me llevará a suelo charrúa. Es la primera vez que Replay me envía como cronista internacional (!) con fines netamente periodísticos. Fieles a nuestro estilo, no nos mueve solo la pasión por los 8 bits, sino el apetito por descubrir: en Uruguay se gestó una pequeña Época Dorada del Software Charrúa y esta es la primera parte de una quest digna de una nota de investigación.

***Viajes al Plata***

Tras el viaje en ferry y luego de unas horas de viaje en un colectivo con wifi, atravesando campos que parecen ser la extensión natural de una pampa familiar que todo lo abarca, llego por fin a Montevideo, donde me aguarda Krakatoa. Nos dirigimos rápidamente al evento y, mientras recorremos la ciudad, la familiaridad y hermandad se hace cada vez mayor: todo parece propio, nada luce foráneo. Somos dos pueblos unidos por lazos culturales poderosísimos, mas hay algo que nos divide, y no es el río ni el fútbol: son los 8 bits y cómo estos se gestaron allí.

"En Uruguay, al igual que en Argentina, en los 80 hubo una gran explosión de las home computers. Pero de este lado del Plata, no fueron las Commodore las que poblaban los locales de computación, sino las TK-90, unos clones de Spectrum que se hacían en Brasil y llegaban al Uruguay. Eran mucho más económicas que las Drean, por lo que muy pocos uruguayos tenían alguna C64", nos cuenta Sebastián, uno de los organizadores. Es por eso que en la ZX Hackathon pudimos ver unas decenas de Spectrums distintas, desde oscurísimos clones rusos, pasando por varios homebrews hechos por la comunidad de Montevideo, hasta las míticas TK-90. ¿Y las Czerweny argentinas? Ninguna: en tierras charrúas, el mercado había sido dominado por los brasileños.

***Urusoft, nomá***

La Hackathon se realizó en el salón de un edificio del centro de Montevideo y contaba con todo lo que el nerdo promedio necesita: más de una docena de retrocomputadoras, panchos, pizzetas y, por supuesto, talleres y charlas. Estas últimas fueron el objetivo del viaje, pues se presentarían varios desarrollos de software hechos en la época de las home computers. Hasta este momento, ***Replay*** no había podido dar con el testimonio de ningún desarrollador de dichas plataformas. Pese a que en la Argentina todos tenían algún microordenador, no hemos logrado dar con desarrollos en software. Esto quizás hable también del desarrollo en ambos lados del Plata. En nuestro país, el "desarrollo" de hardware era más económico que en Uruguay: así fue que se creó una industria de ensamblaje de microordenadores, pero también se motorizó toda una industria detrás del armado de salones de arcades. "En Uruguay había salones de arcades, sí, pero el mercado era más chico y no eran ni cerca parecidos a los *fichines* que había en Buenos Aires", nos cuenta Krakatoa. ¿Explica esta improvisada teorización el fenómeno del software uruguayo? ¡Cómo saberlo! Quizás esta dificultad de experimentar con hardware haya facilitado que las inquietudes de los jóvenes hijos de la revolución del chip se dirigieran al software. No es casualidad, además, que se haya gestado bajo la bandera tetracolor de las Spectrum. No olvidemos que dicha plataforma posee el récord Guinness del catálogo de software más grande: hay más de 20 mil programas que fueron hechos para la *Speccy*. Ni la C64, la computadora más vendida de la historia, se acerca a dicha cifra.

De todo ese inmenso catálogo, Uruguay supo aportar unos cuantos títulos: *Freddy Hardest in South Manhattan*, *Narco Police*, *Noche agitada* y *Módulos lunares* son algunos de ellos. ¿No les suenan? A no desesperar, que ya hablaremos de ellos con detenimiento. Por lo pronto, no nos resta más que agradecer a nuestros compañeros uruguayos, que con tanto ímpetu y garra están haciendo un trabajo hermoso de preservación, conservación y difusión de lo que allí se gestó. Que no fue poco ni está carente de la épica rioplatense que significa realizar un juego en estos rincones olvidados del planeta. Por ahora, a esperar y a manijearse.

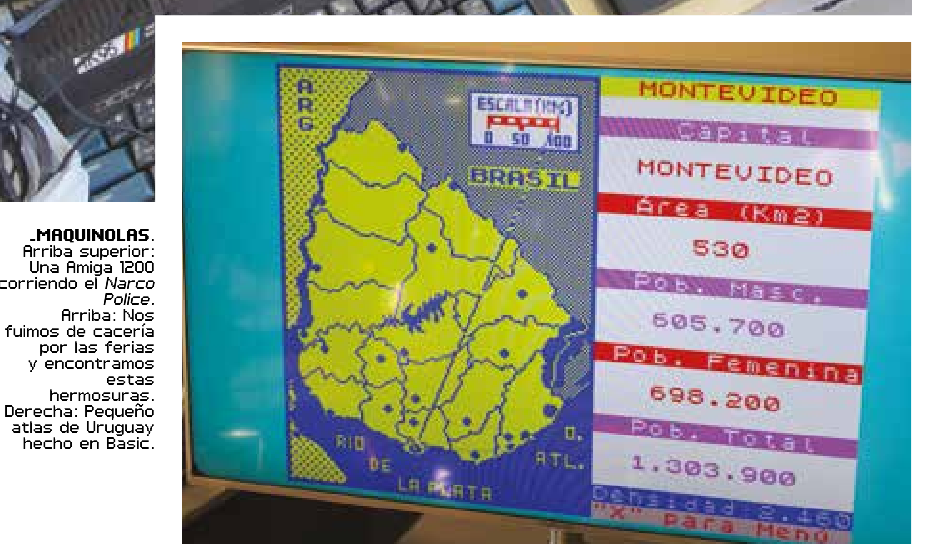
LAS TK-90 ERAN MUCHO MÁS ECONÓMICAS QUE LAS DREAN, POR LO QUE MUY POCOS URUGUAYOS TENÍAN ALGUNA C64.

**LO IMPORTANTE ES PRESERVAR**

SEBASTIÁN RACEDO ES DENTISTA DE PROFESIÓN, PERO NERDOELECTRÓNICO DE CORAZÓN. TRABAJA CON SOLDADORES DE ESTAÑO, ALICATES E INSTRUMENTAL QUIRÚRGICO, PORQUE LOS CEREBROS ELECTRÓNICOS TAMBIÉN VAN A CIRUGÍA.






**_MAQUINOLAS.** Arriba superior: Una Amiga 1200 corriendo el *Narco Police*. Arriba: Nos fuimos de cacería por las ferias y encontramos estas hermosuras. Derecha: Pequeño atlas de Uruguay hecho en Basic.









**_POPURRÍ LOCO.** Sebastián se puso a soldar una Spectrum con sus herramientas de dentista; alrededor, cervezas uruguayas, monitores en CGA, Spectrums customs y el HiLow, un desarrollo de hardware made in Uruguay.

# SIN ARQUERO VALE DOBLE

**Porque en el potrero el más guapo no es el que hace trampa, sino el que se banca las más peludas.**

POR CHRISTIAN GULISANO

**Generalmente,** los trucos sirven para facilitarnos las cosas. Ese nivel de pesadilla o ese boss imposible pueden convertirse en masita gracias a alguna triquiñuela digital. El caso del *Winning Eleven 4* (primo hermano del glorioso *ISS Deluxe*) es especial, ya que sus únicos "trucos" consisten en acceder a equipos All Star ganando copas con determinadas selecciones. Sin embargo, el juego esconde un bug que modifica radicalmente los partidos y que pone a prueba a cualquiera que se la dé de crack. Un truco que no nos facilita las cosas, sino todo lo contrario...




Para activarlo, tienen que hacer lo siguiente: antes de empezar un partido, vayan a Formaciones y cambien de posición a su arquero por un defensor (así, la máquina interpreta que el defensor va a atajar y el arquero va a jugar). Empiecen el partido y háganle una falta al rival con el arquero que está jugando de defensor, para que le saquen una amarilla. Cuando el rival haga el tiro libre, pausen, vuelvan a cambiar de posiciones al defensor y al arquero (el defensor a defender y el arquero a atajar) y regresen al partido. Para que el cambio se efectúe, el partido debe ser interrumpido, así que antes de que la pelota salga del terreno de juego, vuelvan a cometer una falta con el arquero. El árbitro le va a sacar la segunda amarilla y lo va a expulsar. Pero ahora, el defensor que estaba en el arco va a cumplir su orden y a volver a su puesto de defensor, dejando el arco vacío. Resultado: van a estar jugando sin arquero.

Este truco es genial por dos motivos. Primero, porque nos salva las papas cuando no tenemos a nadie con quien jugar y nos proporciona un desafío mayor frente a esa IA a la que ya le ganamos con los ojos cerrados. Y segundo porque, además del 4, funciona en los demás *Winning* de PSX (2000, 2002 y cualquier piratón). Habría que ver si el truco también sirve en los *Pro Evolution Soccer* de PS2 para arriba, pero esa tarea se la dejamos a los gamers modernos. No nos pidan que cabeceemos ese ladrillo.




NO HOPERS